

TAMAN WISATA REKREASI DI KABUPATEN KUBU RAYA

Nur Fathia Hana Hendyta

*Mahasiswa, Program studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura, Indonesia
cingcingtia13@gmail.com*

ABSTRAK

Kalimantan Barat merupakan salah satu provinsi yang dilalui oleh Sungai Kapuas. Ibu kota Provinsi Kalimantan Barat adalah Kota Pontianak. Terdapat pengembangan tempat wisata yang belum maksimal, terutama pada kawasan tepian Sungai Kapuas seperti Keraton Kadariyah, Masjid Jami', Kawasan Beting dan Tugu Khatulistiwa serta Alun-Alun Kapuas. Kawasan wisata pada area tersebut bersifat pasif, sedangkan tidak terdapat kegiatan wisata bersifat aktif. Metode perancangan menggunakan analisis dengan membandingkan teori dengan di lapangan. Lokasi perancangan berada di Drs. Muhammad Hatta, Desa Sungai Rengas, Kubu Raya. Konsep utama perancangan ini adalah "Kawasan Wisata Terpadu". Selain itu, terdapat konsep *landmark* kawasan dan magnet kawasan untuk mengembangkan wilayah Kabupaten Kubu Raya menjadi lebih maju serta konsep lokalitas pada kawasan setempat. Hasil perancangan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya yaitu terdapat tiga pembagian zonasi area wisata sesuai dengan fungsi utama kawasan. Orientasi perancangan mengarah ke sungai karena memanfaatkan pemandangan tepi sungai yang alami dan terdapat kanal yang menghubungkan antara fungsi wisata satu dengan lainnya. Jadi, hadirnya kawasan ini dapat menjadi destinasi wisata dengan berbagai jenis pilihan wisata yang dapat menarik masyarakat luar kota maupun lokal untuk berwisata dan berekreasi dengan lingkungan nuansa alam sekaligus menjadi penanda kawasan dalam pembangunan wilayah sekitarnya.

Kata Kunci : Taman wisata, rekreasi, wisata tepian sungai

ABSTRACT

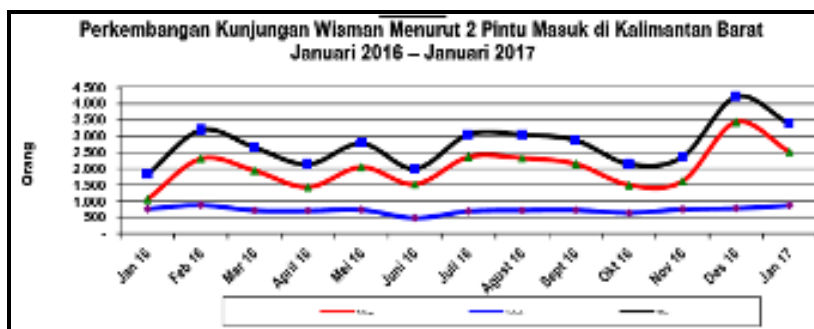
West Kalimantan is one of the province passed by Kapuas River. The capital city of West Kalimantan is Pontianak city. There many development of tourist destinations has not been developed to the fullest yet, especially in the Kapuas River region like Keraton Kadariyah, Jami 'Mosque, Beting and Equator Monument and Kapuas Square. The tourist destinations in that area is passive, whereas there no active tourism activity. Design method using analysis by comparing theory with existing. The design located in Drs. Muhammad Hatta, Sungai Rengas Village, Kubu Raya. The main concept of design is "Integrated Tourism Area". Moreover, there concept of land area and magnet area to develop the area of Kubu Raya be more advanced and concept of locality in the local area. The result of designing Recreational Park in Kubu Raya Regency is three zoning of tourism area, according to the main function of area. The design orientation leads to the river because it utilizes the natural river side scenery and the canal that connected between tourist function with other function. So, the presence of this region can be a tourist destination with various tourist options that can attract people outside and inside the city to travel and recreation with the natural environment at once a regional marker in the development of the surrounding area.

Keywords: Tourism park, recreation, riverside tourism

1. Pendahuluan

Kalimantan Barat merupakan salah satu provinsi yang dilalui oleh Sungai Kapuas. Ibu kota Provinsi Kalimantan Barat adalah Kota Pontianak. Banyak tempat wisata yang telah dikembangkan tetapi belum maksimal, terutama pada kawasan tepian sungai seperti Keraton Kadariyah, Masjid Jami', Wisata Kawasan Beting dan Tugu Khatulistiwa serta Taman Alun-Alun Kapuas. Pentingnya pengembangan pariwisata salah satunya yaitu untuk meningkatkan perekonomian daerah setempat. Menurut Berita Resmi Statistik Provinsi Kalimantan Barat No. 16/03/61/Th.2017 (Badan Pusat Statistik

Kalimantan Barat, 2017), pengembangan pariwisata Kalimantan Barat dari Desember 2016-Januari 2017 menurun, 4.216 pengunjung menjadi 3.380 pengunjung (Gambar 1). Padahal, Kalimantan Barat memiliki potensi alam yang tersebar di wilayahnya, seperti Bukit Kelam, Danau Sentarum, Sungai Kapuas dan lainnya. Tetapi pengelolaan pariwisata yang belum maksimal membuat pariwisata Kalimantan Barat menurun.



sumber : (Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Barat, 2017)

Gambar 1: Grafik Perkembangan Kunjungan Wisman Menurut 2 Pintu Masuk Kal-Bar

Kurang maksimalnya pengembangan wisata di Kalimantan Barat dikarenakan tidak ada suatu penarik kawasan seperti tempat wisata yang bersifat rekreasi aktif. Beberapa tempat wisata tepian sungai Kota Pontianak di atas bersifat rekreasi pasif. Menurut Handayawati, dkk (2010), kegiatan rekreasi dapat dibedakan menurut sifatnya yaitu rekreasi aktif dan rekreasi pasif. Rekreasi aktif adalah rekreasi yang lebih berorientasi pada manfaat fisik dari pada mental, sedang rekreasi pasif adalah rekreasi yang berorientasi pada manfaat mental dari pada fisik.

Menurut Spillane (1982), Kedatangan wisatawan asing yang membawa devisa untuk suatu negara merupakan pariwisata yang sering disebut *active tourism*. Sedangkan penduduk suatu negara yang pergi ke luar dan membawa uang ke luar negeri dan yang mempunyai pengaruh negatif terhadap neraca pembayaran merupakan *passive tourism*. Belum tersedianya tempat wisata rekreasi yang aktif menyebabkan masyarakat khususnya Kota Pontianak dan sekitarnya akan berwisata keluar kota atau keluar pulau. Saat ini, belum terwujudnya ekonomi pariwisata yang aktif membuat Kalimantan Barat menjadi pariwisata yang pasif. Sedangkan menyediakan tempat wisata dengan memanfaatkan potensi alam yang ada, maka Kalimantan Barat akan menjadi pariwisata yang aktif karena pengunjung dari dalam maupun dari luar akan berwisata di Kalimantan Barat. Menimbang Kalimantan Barat berbatasan langsung dengan negara luar yaitu Serawak, Malaysia.

TABEL / Table : 1.1.3
LUAS DAERAH KABUPATEN/KOTA
DAN PERSENTASE TERHADAP LUAS PROPINSI
Total Area of Regency/City and Percentage to Total Area of Province

Kabupaten/Kota <i>Regency/City</i>	Luas Area (Km ²)	Persentase terhadap Luas Propinsi <i>Percentage to total Area of Province</i> (%)
(1)	(2)	(3)
Kab. Sambas	6 394,70	4,36
Kab. Bengkayang	5 397,30	3,68
Kab. Landak	9 909,10	6,75
Kab. Pontianak	1 276,90	0,87
Kab. Sanggau	12 857,70	8,76
Kab. Ketapang	31 240,74	21,28
Kab. Sintang	21 635,00	14,74
Kab. Kapuas Hulu	29 842,00	20,33
Kab. Sekadau	5 444,30	3,71
Kab. Melawi	10 644,00	7,25
Kab. Kayong Utara	4 568,26	3,11
Kab. Kubu Raya	6 985,20	4,76
Kota Pontianak	107,80	0,07
Kota Singkawang	504,00	0,34
Kalimantan Barat	146 807,00	100,00

sumber : (Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Barat, 2016)

Gambar 2: Luas daerah Kabupaten/Kota dan Presentase terhadap Luas Provinsi Kalimantan Barat

Kubu Raya merupakan wilayah pemekaran dari Kota Pontianak. Terdapat daerah di Kabupaten Kubu Raya yang masih alami. Wilayah yang masih berkembang dan memiliki luas wilayah yang lebih besar daripada Kota Pontianak (Gambar 2). Kota Pontianak merupakan wilayah yang strategis untuk dikembangkan, tetapi karena luas lahan yang tidak memadai untuk pengembangan wisata tepian sungainya maka Kabupaten Kubu Raya yang menjadi target sasaran lokasi yang cocok untuk mengembangkan wisata rekreasi yang aktif. Lokasi yang cocok tersebut pun tidak berada jauh dari Kota Pontianak, sehingga dapat menjadi koneksi antara tempat wisata yang ada di tepian Sungai Kapuas. Hal ini juga memberikan keuntungan bagi perekonomian Kota Pontianak dalam mendatangkan pengunjung untuk wisata tepian sungai.

Wisata yang cocok untuk dikembangkan dengan potensi sungai yang ada yaitu wisata rekreasi yang berhubungan dengan alam. Rekreasi yang berhubungan dengan air secara langsung maupun tidak langsung. Air dimanfaatkan di berbagai aktivitas seperti olahraga air, sedangkan kehidupan makhluk hidup juga berhubungan dengan air seperti hidup di atas air, mengonsumsi air, air sebagai sumber kebersihan sehari-hari. Konsep air dapat menjadi daya tarik objek wisata tersendiri bagi pengunjung, karena dengan suara yang menenangkan juga dapat menjadi nilai estetika baik jika dikelola dengan baik. Teknologi yang canggih akan membantu proses dalam penetralan air sungai yang keruh menjadi air yang layak untuk digunakan. Sehingga potensi alam, Sungai Kapuas ini dapat mendukung aktivitas apa pun kegiatan wisata rekreasi yang ada pada tepian Sungai Kapuas.

2. Kajian Literatur

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah dan pengusaha. Terlepas dari pelaku dan penyedia kegiatan wisata ini, tujuan umum dari kegiatan wisata adalah untuk melakukan rekreasi.

Menurut Spillane (1982), jenis-jenis pariwisata terbagi menjadi lima kategori yaitu menurut letak geografisnya, yaitu *local tourism*, *regional tourism*, *national tourism* dan *international tourism*. Menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran, yaitu *in tourism* dan *out-going tourism*. Menurut tujuan, yaitu *business tourism*, *vacational tourism* dan *educational tourism*. Menurut waktu kunjungan, yaitu *seasonal tourism* dan *occasional tourism*. Menurut objeknya, yaitu *cultural tourism*, *recuperational tourism*, *commercial tourism*, *political tourism*, *social tourism* dan *religion tourism*.

Rekreasi (bahasa Latin, *re-create*) secara harfiah berarti 'membuat ulang', adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang di samping bekerja. Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan dan hobi. Kegiatan rekreasi umumnya dilakukan pada akhir pekan. Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang. Rekreasi memiliki banyak bentuk aktivitas di mana pun tergantung pada pilihan individual. Beberapa rekreasi bersifat pasif seperti menonton televisi atau aktif seperti olahraga¹.

Menurut Undang-undang No. 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan disebutkan bahwa objek dan daya tarik wisata adalah suatu yang menjadi sasaran wisata terdiri dari objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, flora, dan fauna. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni dan budaya, wisata agro, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi, dan taman hiburan.

Objek dan daya tarik wisata menurut Direktorat Jenderal Pemerintah di bagi menjadi 3 macam, yaitu objek wisata alam adalah sumber daya alam yang berpotensi serta memiliki daya tarik bagi pengunjung baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budi daya. Potensi objek wisata alam dapat dibagi menjadi empat kawasan, yaitu: Flora dan fauna; Keunikan dan kekhasan ekosistem, misalnya ekosistem sungai dan ekosistem hutan bakau; Gejala alam, misalnya kawah, sumber air panas, air terjun dan danau; Budidaya sumber daya alam, misalnya sawah, perkebunan, peternakan, usaha perikanan. Objek Wisata Sosial Budaya. Dapat di manfaatkan dan dikembangkan sebagai objek dan daya tarik wisata meliputi museum, peninggalan sejarah, upacara adat, seni pertunjukkan, dan kerajinan. Objek Wisata Minat Khusus, merupakan jenis wisata yang baru di kembangkan di Indonesia. Wisata ini lebih diutamakan pada wisatawan yang mempunyai motivasi khusus. Dengan demikian, biasanya para wisatawan harus memiliki keahlian. Contohnya: berburu, mendaki gunung, arung jeram, tujuan pengobatan, agrowisata, dan lain-lain.

Obyek wisata yang dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi persyaratan untuk pengembangan daerahnya, menurut Maryani (1991) syarat-syarat tersebut di antara lain *What to see*, di mana tempat tersebut harus ada obyek wisata dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Dengan kata lain daerah tersebut harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan "*entertainment*" bagi wisatawan. *What to see* meliputi pemandangan alam, kegiatan kesenian, dan atraksi wisata. *What to do*, di mana tempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lama di tempat itu. *What to buy*, di mana tempat tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja terutama barang suvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk di bawa pulang ke tempat asal. *What to arrived*, di dalamnya termasuk aksesibilitas, bagaimana kita mengunjungi obyek wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan, dan berapa lama tiba ke tempat tujuan wisata tersebut. *What to stay*, bagaimana wisatawan akan tinggal untuk

¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Rekreasi>, berjudul "Rekreasi" berisikan tentang pengertian rekreasi, diakses tanggal 25 Februari 2017.

sementara selama dia berlibur di obyek wisata itu. Diperlukan penginapan-penginapan baik hotel berbintang atau hotel non berbintang dan sebagainya.

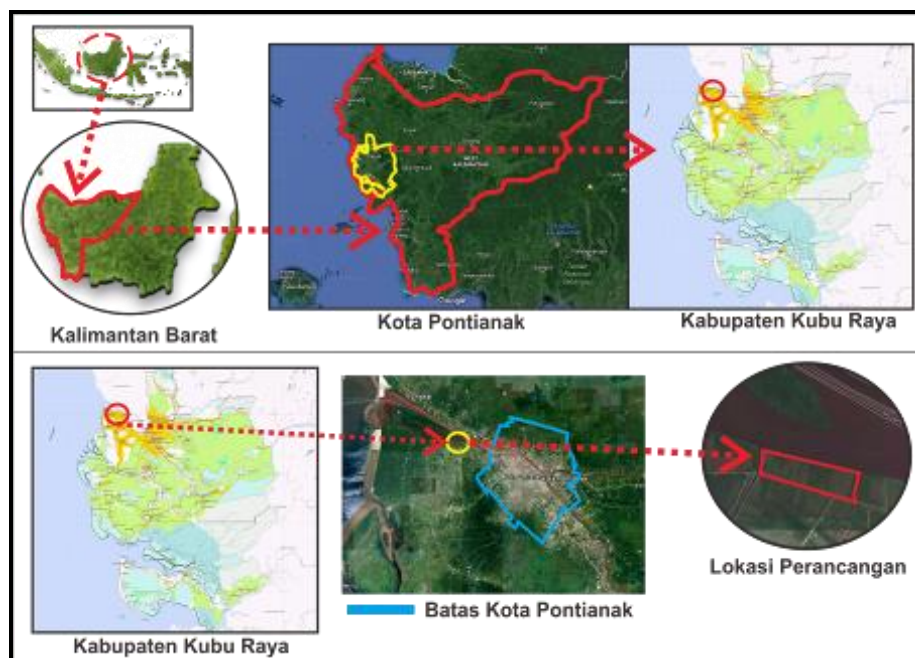
Menurut Yoeti (1997), keberhasilan suatu tempat wisata bergantung pada 3A, yaitu atraksi (*attraction*), pencapaian yang mudah (*accessibility*) serta sarana dan prasarana (*amenities*). Aktivitas kepariwisataan banyak bergantung pada transportasi dan komunikasi karena faktor jarak dan waktu yang sangat mempengaruhi keinginan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata. Adapun sarana dan prasarana penting yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata yaitu akomodasi hotel, restoran, jaringan listrik, jaringan air bersih, komunikasi, hiburan dan keamanan.

Menurut Lynch (1960), terdapat lima elemen pembentuk *image* kota dalam sebuah kawasan secara fisik, yaitu *path* (jalur), *edge* (tepi), *district* (kawasan), *nodes* (simpul), dan *landmark* (penanda). *Path* (jalur), yaitu jalur-jalur di mana pengamat biasanya bergerak dan melaluinya. *Edges* (tepi), yaitu batas-batas antara dua wilayah, sela-sela linier dalam kontinuitas: pantai, potongan jalur kereta api, tepi bangunan, dinding. *District* (kawasan), yaitu kawasan kota yang bersifat dua dimensi dengan skala kota menengah sampai luas, di mana manusia merasakan 'masuk' dan 'keluar' dari kawasan yang berkarakter beda secara umum. *Nodes* (simpul), yaitu titik-titik strategis dalam sebuah kota di mana pengamat bisa masuk, dan yang merupakan fokus untuk ke dan dari mana dia berjalan. *Landmark* (penanda), yaitu titik acuan di mana pengamat tidak memasukinya, mereka adalah di luar. *Landmark* biasanya merupakan benda fisik yang didefinisikan dengan sederhana seperti bangunan, tanda, toko, atau pegunungan.

3. Lokasi Perancangan

Kabupaten Kubu Raya merupakan salah satu daerah strategis di Provinsi Kalimantan Barat untuk dikembangkan menjadi lokasi wisata yang dapat menjawab permasalahan di tempat wisata yang telah ada di Kota Pontianak. Hal ini dikarenakan luas wilayah Kabupaten Kubu Raya yang jauh lebih besar dari Kota Pontianak, memiliki kondisi lingkungan yang masih alami serta jaraknya tidak terlalu jauh dari pusat kota. Selain itu, pengembangan daerah Kabupaten Kubu Raya juga perlu untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya.

Kriteria dalam memilih lokasi perancangan ini yaitu lokasi terletak tidak jauh dari pusat kota maksimal 10 Km, memiliki kondisi alam sekitar yang masih alami, lokasi berada di tepi Sungai Kapuas yang tidak dilalui oleh kapal besar serta akses pencapaian menuju lokasi mudah dan dekat dengan pusat Kota Pontianak. Berdasarkan pertimbangan yang ada, lokasi yang sesuai dengan kriteria pemilihan lokasi perancangan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya terletak di Jalan Drs. Muhammad Hatta, Desa Sungai Rengas, Kabupaten Kubu Raya. Lokasi perancangan berada di tepi Sungai Kapuas dengan luas lahan sebesar 31,4 Ha. Jarak lokasi menuju perbatasan Kota Pontianak bagian barat adalah ± 5 Km. Lihat (Gambar 3).



sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 3: Letak Lokasi Perancangan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Terdapat lahan yang masih hijau pada sekitar lokasi perancangan dan terdapat pulau kecil yang berada di seberang lokasi perancangan. Lokasi perancangan memiliki panjang kawasan yaitu ± 1 Km dan lebar ± 0.3 Km (Gambar 4). Adapun batas wilayah pada lokasi perancangan yaitu sebelah utara berbatasan dengan Sungai Kapuas, sebelah timur dan barat berbatasan dengan anak Sungai Kapuas, sebelah selatan berbatasan dengan lahan kosong dan permukiman warga sekitar.



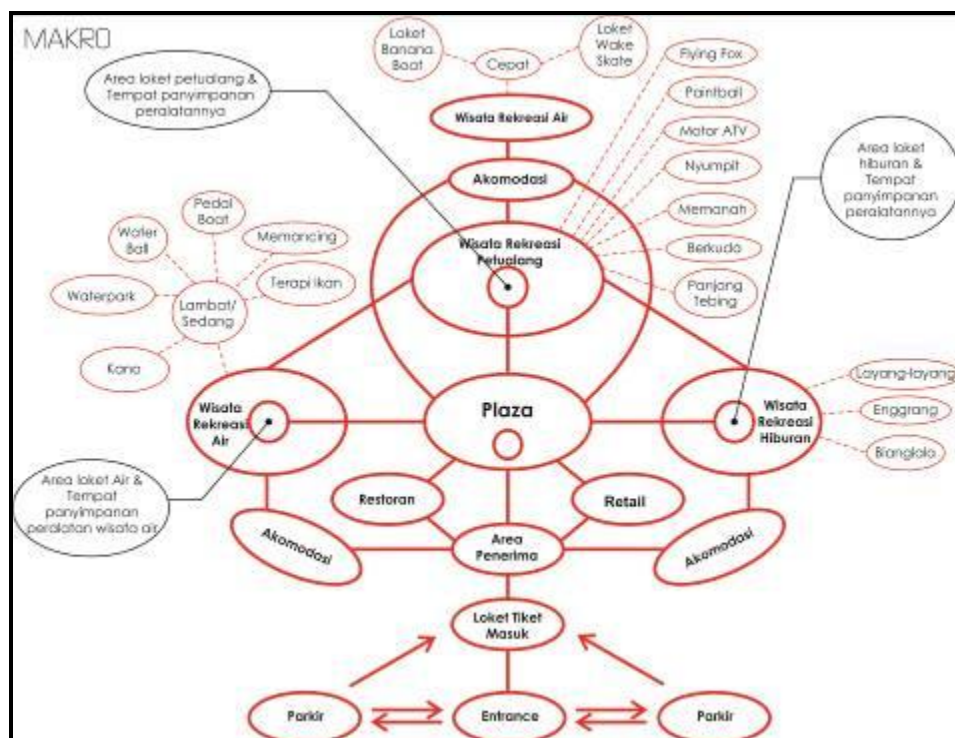
Sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 4: Lokasi Perancangan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan potensi, masalah, solusi hingga mendapatkan poin-poin konsep dalam perancangan maka konsep utama yang menjadi dasar dalam perancangan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya adalah Wisata Terpadu. Wisata terpadu tersebut di antara lain yaitu wisata air, wisata petualang dan wisata hiburan. Fasilitas pendukung dari kawasan ini yaitu penyediaan akomodasi dan area makan serta area perbelanjaan.

Adapun kedekatan antar ruang atau bangunan yang ada di dalam kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya, lihat (Gambar 5). Fungsi utama yang terbagi menjadi 3 yaitu wisata rekreasi air, wisata rekreasi petualang dan wisata rekreasi hiburan. Fungsi-fungsi tersebut memiliki titik kumpul utama yaitu berupa plaza. Fungsi pendukung lainnya dalam kawasan wisata yaitu seperti restoran, bangunan penerima, retail-retail dan akomodasi (*cottage*).

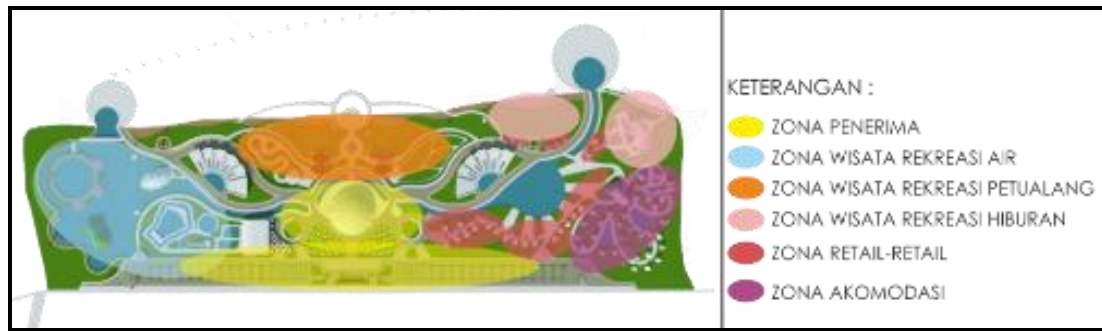


sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 5: Organisasi Ruang Kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Analisis bentuk tapak berawal dari hasil analisis fungsi utama yaitu wisata terpadu. Wisata terpadu terbagi menjadi wisata air, wisata petualang dan wisata hiburan. Ketiga fungsi tersebut diletakkan pada bagian tengah kawasan di mana peletakan masing-masing area wisata berdasarkan analisis orientasi melihat terdapat panorama alam yang berbeda-beda view pada sekitarnya dan

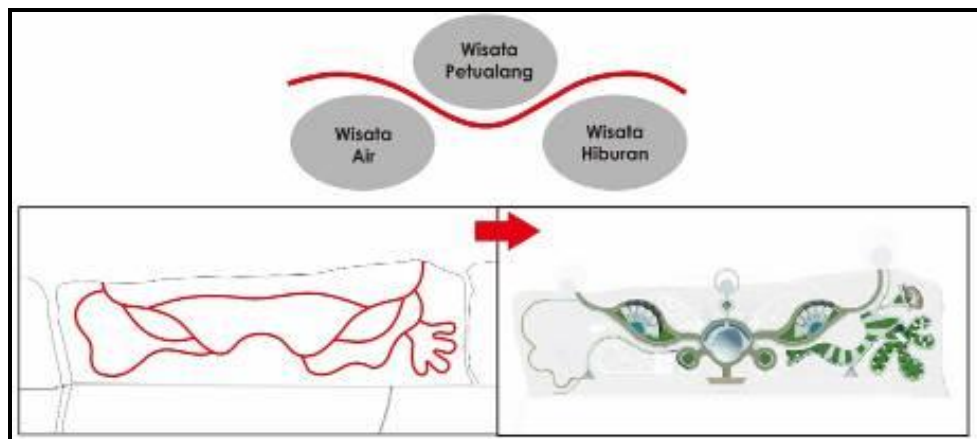
analisis arah matahari sore berdasarkan kegiatan wisata yang diasumsikan akan ramai pada waktu siang hingga sore hari.



sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 6: Analisis Bentuk Tapak 1 Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

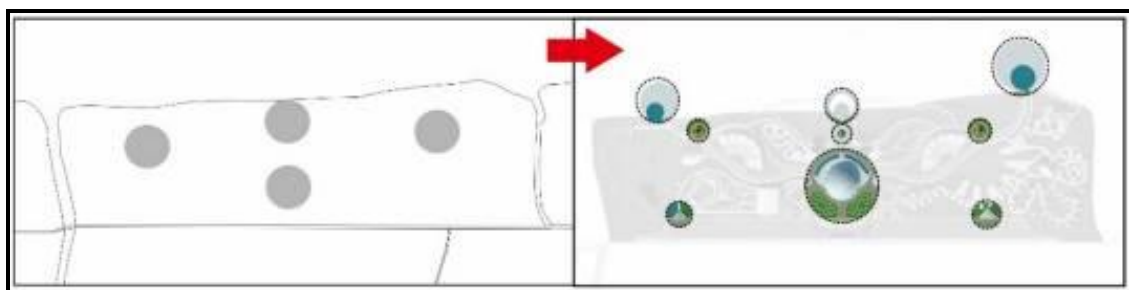
Lihat (Gambar 6), terdapat hasil pembagian zoning yang telah ditetapkan kemudian diaplikasikan ke dalam analisis bentuk tapak. Terdapat zona penerima, zona wisata rekreasi air, zona wisata rekreasi petualang, zona wisata rekreasi hiburan, zona retail-retail dan zona akomodasi. Zona-zona ini yang akan menjadi panduan bagi pengunjung yang datang untuk berwisata dan berekreasi serta memudahkan pengunjung.



sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 7: Analisis Bentuk Tapak 2 Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 7), analisis bentuk tapak yang diambil dari Fungsi utama dalam kawasan wisata yaitu rekreasi. Rekreasi merupakan sifat dinamis. Sifat dinamis ini diterapkan pada sirkulasi kawasan. Hal ini juga memberikan suasana bagi pengunjung semakin kreatif. Bentuk *landscape* yang dinamis dapat memanjakan visual bagi pengunjung yang datang untuk menikmati suasana kawasan serta alam sekitarnya.

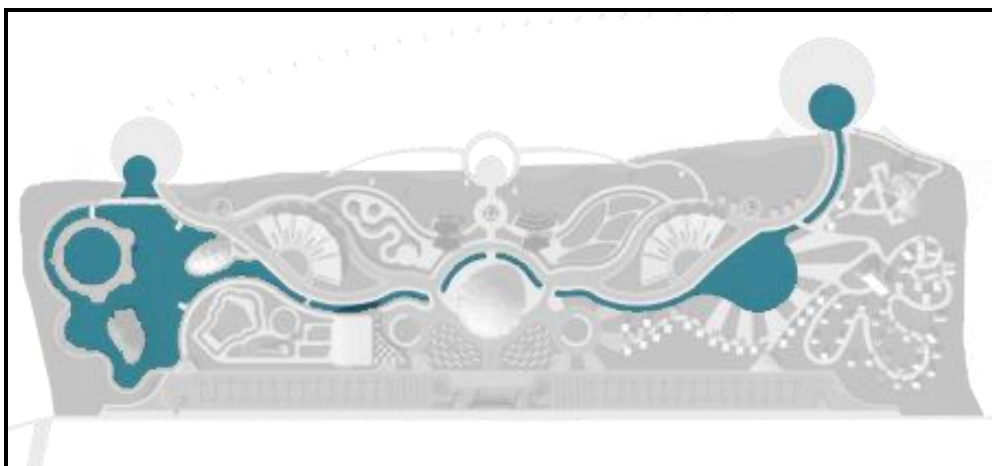


sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 8: Analisis Bentuk Tapak 3 Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 8), analisis bentuk tapak selanjutnya dilihat dari teori kawasan yaitu *node*. Suatu kawasan wisata yang memiliki luas lahan yang besar yaitu ± 31 Ha, memerlukan simpul (*Node*) sebagai wilayah yang dapat menjadi tempat pengunjung untuk berkumpul. Dalam kawasan wisata

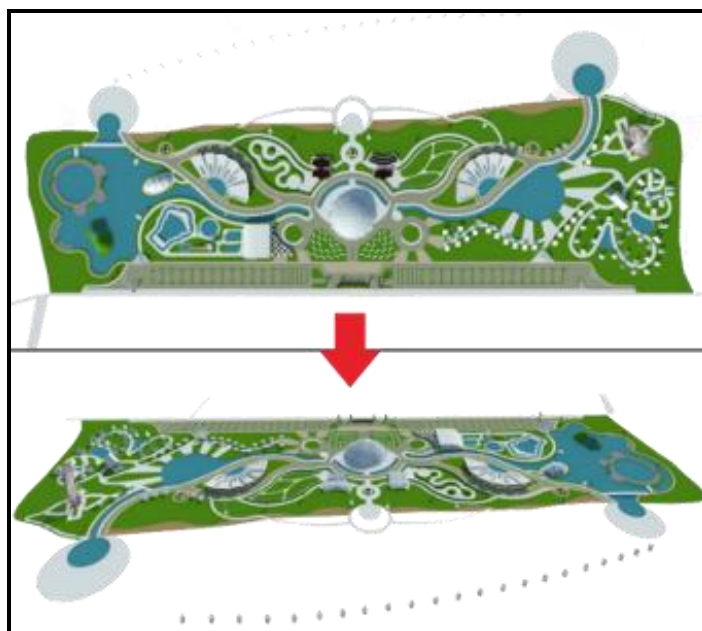
rekreasi ini, *node* tersebut berupa plaza dan area loket tiket masuk masing-masing wisata rekreasi. Titik kumpul utama dalam kawasan perancangan ini adalah Bangunan Penerima yang merupakan pusat informasi dan pelayanan wisata dari kawasan tersebut.



sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 9: Analisis Bentuk Tapak 4 Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 9), analisis bentuk tapak yang terakhir melihat salah satu permasalahan dalam kawasan sekitar yang belum berkembang sehingga muncul ide untuk menarik pengunjung dengan mengingatkan kembali bentuk kota pada zaman dulu yang memiliki banyak kanal-kanal di setiap jalan dan gang pada permukiman di Kalimantan. Bentukkan dinamis yang berasal dari analisis sebelumnya dikombinasikan dengan bentukkan kanal-kanal. Konsep lokalitas menjadi bentuk *landscape* kawasan yang mendesain kanal air sepanjang kawasan. Fungsi kanal dijadikan wisata rekreasi air. Mengingat memori akan bentuk-bentuk kota yang ada di Kalimantan dengan bentuk kota air.

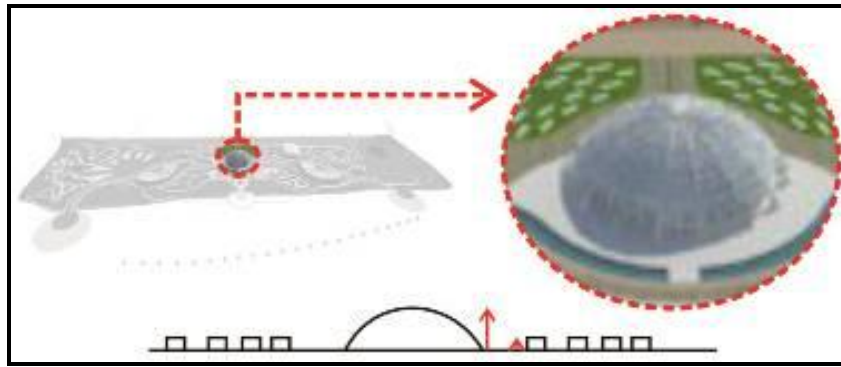


sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 10: Hasil Analisis Bentuk Tapak Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 10), hasil akhir dari analisis bentuk tapak kawasan. Terdapat bentuk yang dinamis dengan bentuk estetika dari kanal air sebagai visual yang menarik bagi pengunjung. Lokasi perancangan yang luas akan memakan waktu yang lama untuk berwisata, sehingga terdapat fasilitas penginapan yang disediakan untuk pengunjung untuk menetap sementara selama berwisata. Selain itu terdapat fasilitas pendukung foodcourt yang

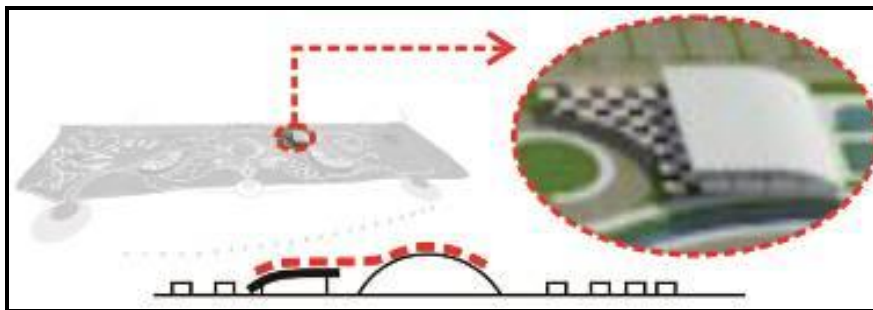
Analisis bentuk bangunan dilihat dari bentukan secara makro pada kawasan. Pertimbangan dalam pemilihan bentuk ini yaitu melihat konsep desain yaitu menjadikannya sebagai magnet kawasan, sehingga bentuk yang dimunculkan berupa bentuk yang memiliki kesan bangunan yang tinggi, luas dan tidak kaku. Selain itu juga memaksimalkan bukaan pada bagian yang terkena cahaya matahari siang hingga sore pada bangunan.



sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 11: Konsep Bentuk Bangunan Penerima Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

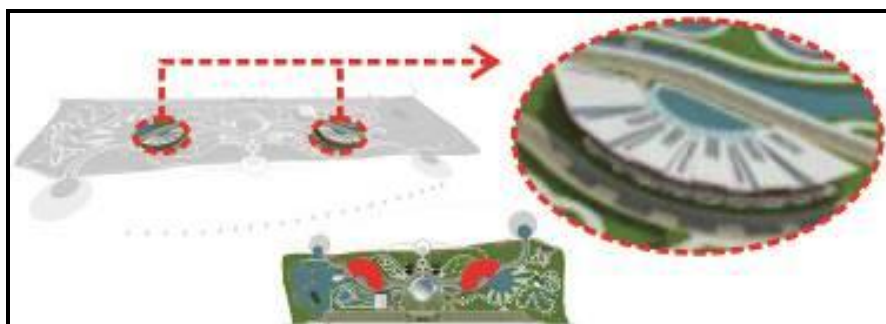
Lihat (Gambar 11), Bangunan Penerima merupakan bangunan utama dari kawasan wisata rekreasi. Fungsi bangunan penerima selain sebagai area penerima bagi pengunjung juga berfungsi sebagai bangunan yang memberikan pelayanan informasi maupun pelayanan lainnya. Sehingga bentuk dari bangunan penerima didesain dengan bentuk bangunan yang tinggi dari bangunan sekitar lainnya, agar mudah untuk ditemukan.



sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 12: Konsep Bentuk Bangunan *Waterpark* Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

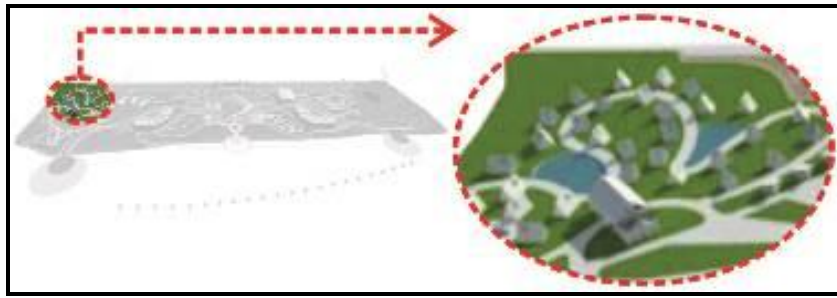
Lihat (Gambar 12), Bangunan *Waterpark* merupakan bangunan yang melayani kegiatan rekreasi berenang. Bentuk atap yang melengkung menggambarkan fungsinya dinamis, selain itu menyesuaikan bentuk siluet melengkung yang berasal dari siluet bentuk bangunan penerima yang berbentuk *dome* (kubah). Bangunan *Waterpark* ini memiliki fungsi utama yaitu sebagai bangunan yang melayani pengunjung untuk mengganti pakaian untuk berenang serta menyediakan ruang bilas dan ruang penyimpanannya. Ada pun fungsi pendukung yaitu *foodcourt* khusus area *waterpark*, karena memudahkan pengunjung untuk membeli makan dan minum dengan busana renang.



sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 13: Konsep Bentuk Bangunan *Foodcourt* Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 13), Bangunan *Foodcourt* merupakan bangunan yang melayani kegiatan pengunjung untuk menikmati kuliner atau masakan khas dalam maupun luar daerah. Bentuk bangunan *foodcourt* yang mengikuti bentukan *landscape* pada kawasan, sehingga berbentuk pola setengah lingkaran. Sedangkan bentuk atap mengikuti bentuk transformasi atap pelana. Bangunan *Foodcourt* diletakkan di timur dan barat kawasan, menimbang panjang kawasan yang mencapai ± 1 Km, sedangkan jarak pengunjung untuk berjalan kaki perlu dipertimbangkan. Sehingga *foodcourt* menjadi tempat istirahat pengunjung yang sedang berwisata.

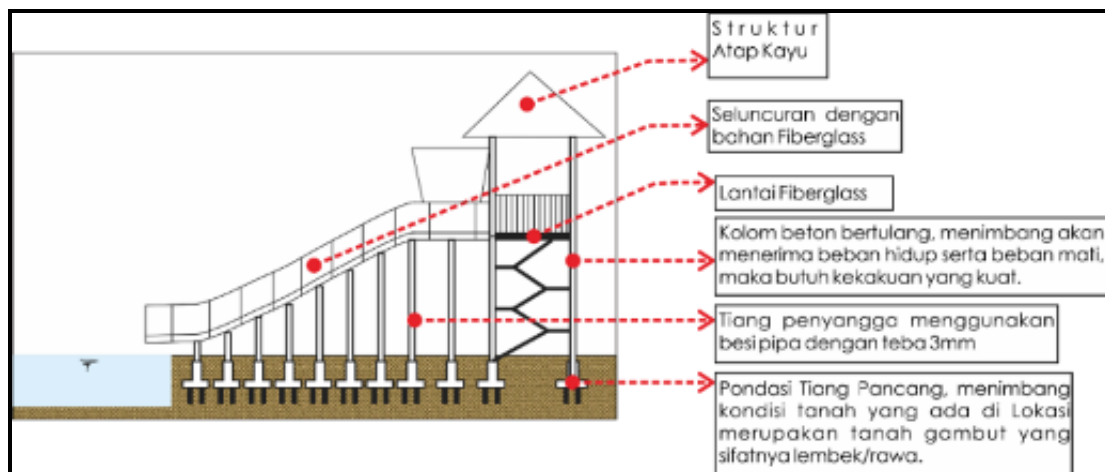


sumber: (Penulis, 2017)

Gambar 14: Konsep Bentuk Bangunan *Cottage* Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 14), Bangunan *cottage* merupakan bangunan yang melayani pengunjung yang ingin berekreasi dalam waktu yang lama. Konsep bentuk cottage di desain dengan bentuk atap pelana yang memanjang hingga ke tanah. Terkesan dengan penginapan yang asri dan seperti hidup di alam terbuka. Cottage memiliki zona sendiri sehingga terdapat jalur pedestrian yang juga dimanfaatkan sebagai *jogging track*.

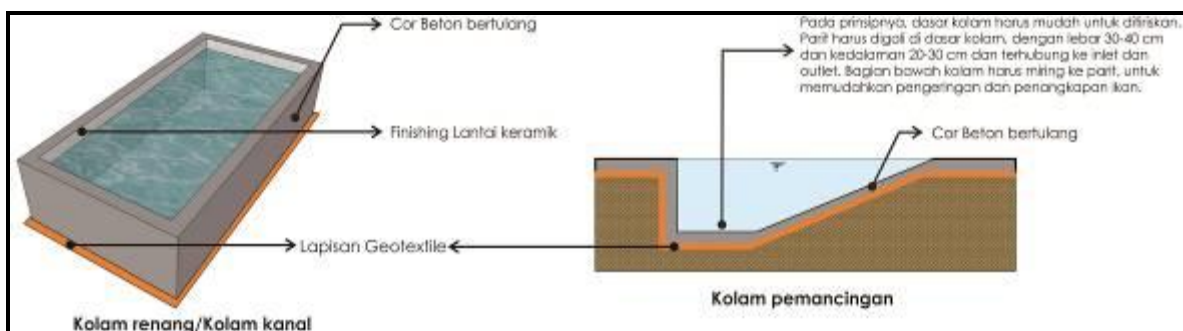
Pada wahana permainan *water slide* dan ember tumpah terdapat struktur yang menopang beban area seluncur dan ember besar. Struktur yang digunakan untuk menopang fungsi ini adalah struktur rangka dengan material besi pipa dengan tebal 3mm yang disambung dengan pondasi yang terdapat pada bagian bawahnya. Pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang. Kemudian terdapat struktur tengah yaitu kolom beton bertulang dan penggunaan struktur rangka kayu dengan penutup atap berbahan *fiberglass*. Lihat (Gambar 15).



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 15: Konsep Struktur Wahana Air Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

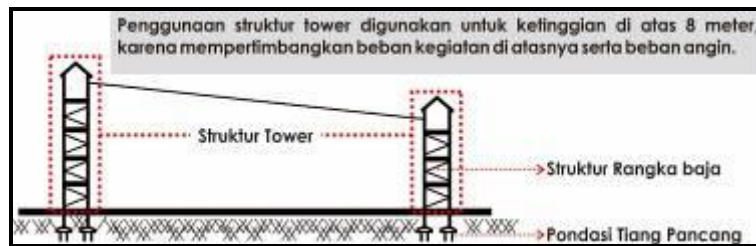
Struktur lainnya yang ada di area *Waterpark* yaitu kolam renang dan kolam terapi ikan. Struktur yang digunakan untuk kolam renang yaitu struktur bidang dengan material beton bertulang yang dipadatkan. *Finishing* keramik serta terdapat material *geotextile* sebagai pemisah antara material tanah dengan beton bertulang. *Geotextile* digunakan agar beton bertulang yang dipadatkan tidak mengalami kerusakan karena bentuk tanah yang lembek (Tanah Gambut). Lihat (Gambar 16).



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 16: Konsep Struktur Kolam Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

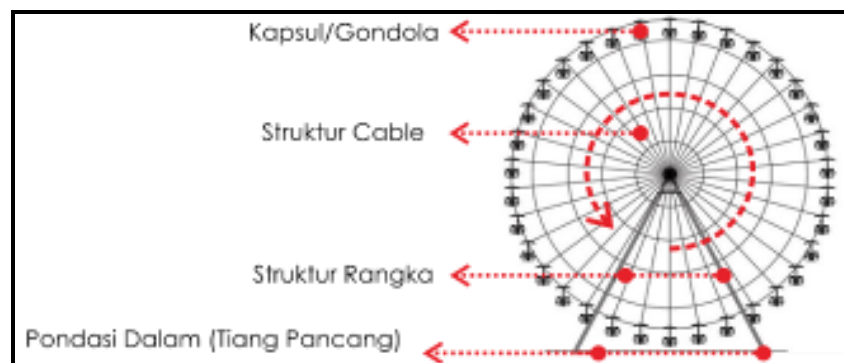
Konsep struktur pada kawasan wisata petualang yaitu struktur tempat *flying fox* yang menggunakan struktur rangka dengan pondasi tiang pancang. Posisi yang berada pada ketinggian tertentu dan menopang beban manusia yang membutuhkan tingkat keselamatan untuk berpijak pada tiang *flying fox*. Berikut adalah konsep skema struktur *flying fox*. Beban yang ditopang bukan hanya pengunjung yang berwisata *flying fox* saja, tetapi pengunjung yang ingin berwisata panjat tebing. Beban tersebut di tumpu dalam satu menara. Karena kedua fungsi wisata tersebut dapat digabung dalam satu menara. Lihat (Gambar 17).



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 17: Konsep Struktur *Flying Fox* > 8 Meter Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

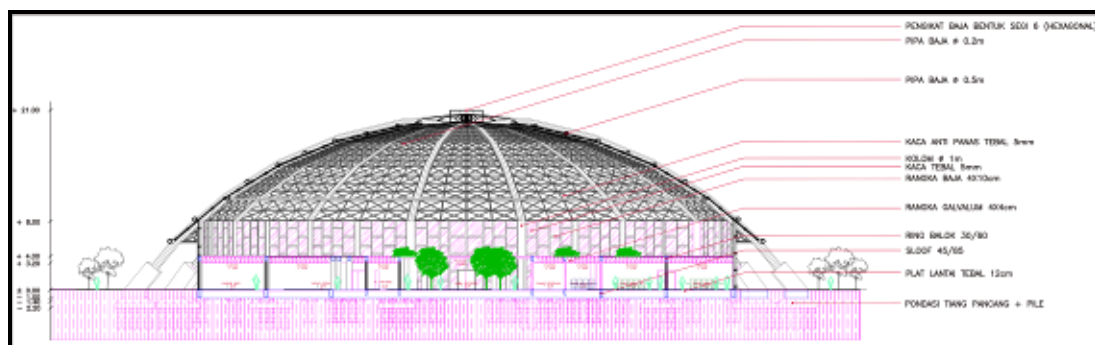
Wisata hiburan yang ada di Taman Wisata Rekreasi Kabupaten Kubu Raya berupa enggrang, layang-layang dan kincir ria. Berdasarkan (Gambar 18), prinsip struktur kincir ria di antara lain adalah struktur beban berada di titik tengah pusat roda, terdapat struktur kabel yang membantu mengikat lingkaran kincir, terdapat struktur kaki bawah yang menopang berat beban pada titik tengah kincir, bentuk struktur bawah dapat berbeda-beda bentuk, asalkan memiliki perhitungan struktur yang aman dan menggunakan pondasi struktur dalam, seperti pondasi tiang pancang, material yang digunakan sebagian besar adalah baja, kekuatan struktur untuk menahan angin dapat menggunakan struktur penyangga yang diletakkan pada poros kemudian beban disalurkan ke tanah.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 18: Bagian-Bagian Dari Prinsip Kincir Ria Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Berdasarkan analisis bentuk terdapat empat bangunan yang utama dalam pendukung kawasan yaitu bangunan penerima, bangunan *foodcourt*, bangunan *waterpark* dan bangunan *cottage*. Menimbang jenis tanah yang ada di Kalimantan Barat merupakan tanah gambut yang memiliki tekstur tanah lembut, maka penggunaan jenis pondasi yang cocok yaitu pondasi tiang pancang. Jadi penggunaan untuk semua pondasi pada bangunan yang ada di Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya adalah pondasi tiang pancang.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 19: Struktur Bangunan Penerima Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Bangunan Penerima menggunakan struktur rangka beton, tetapi untuk penutup atap menggunakan struktur baja. Menimbang bentang kolom yang merupakan bentang lebar, maka kelebihan baja digunakan untuk menahan gaya tarik. Sedangkan bangunan lainnya menggunakan struktur baja ringan pada bagian penutup atap. Lihat (Gambar 19).

Sumber air bersih yang berasal dari PDAM akan ditampung ke dalam reservoir bawah (*ground tank*) kemudian dipompa ke bangunan masing-masing bangunan. Sedangkan untuk sumber air sungai perlu pengelolaan khusus (*water treatment*) terlebih dahulu agar air tersebut jernih, tidak berbau, tidak berasa dan sehat. Air yang telah di *treatment* kemudian dipompa lagi menuju kolam-kolam buatan yang terdapat pada kawasan wisata air kano, *pedal boat*, *water ball*, pemancingan, terapi ikan serta dapat digunakan sebagai cadangan air bersih untuk area penginapan saat kemarau. Lihat (Gambar 20).



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 20: Konsep Air Bersih Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

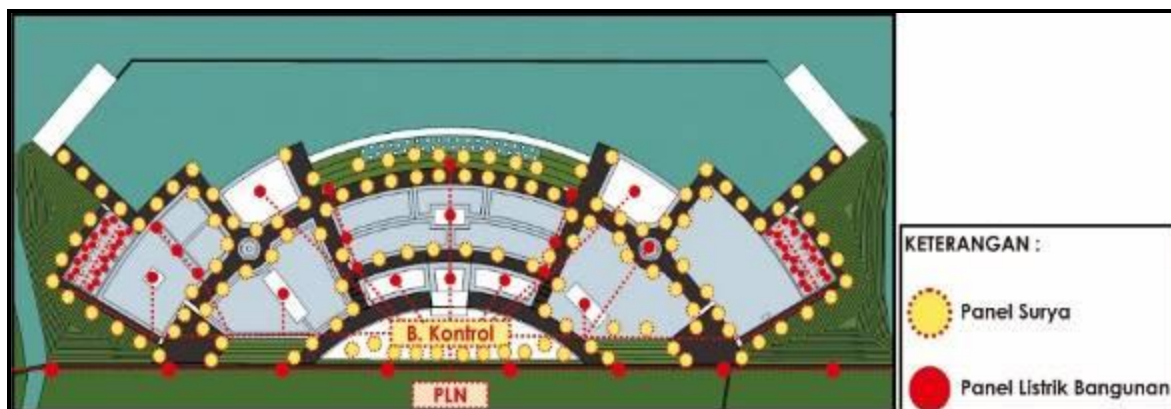


sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 21: Konsep Air Kotor Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Penggunaan sistem pembuangan air kotor dengan sistem instalasi pembuangan air limbah (IPAL) membuat beberapa tahap pekerjaan yang harus mengerjakan pembuatan *septic tank*, bak kontrol dan sumur resapan yang nantinya akan dialiri limbah kotor dan berakhir di riol kota. Tetapi berdasarkan analisis dalam menjaga ramah lingkungan sekitar, maka penggunaan sistem limbah air kotor yang digunakan akan menggunakan teknologi pengolahan limbah yang lebih maju yaitu menggunakan sistem pengelolaan limbah menggunakan bakteri. Sistem tersebut dinamakan *bio septic tank* yang mengolah limbah yang berbahan kimia maupun berlemak menjadi satu di dalamnya. Tidak memerlukan proses pengolahan limbah yang panjang. Lihat (Gambar 21).

Sumber listrik yang akan digunakan yaitu berasal dari PLN. Selain itu, karena perancangan desain berhubungan dengan alam, maka dalam penggunaan listrik juga perlu yang ramah lingkungan, oleh karena itu penggunaan listrik akan dibagi dengan adanya sumber tenaga listrik surya/matahari. Penggunaan sumber listrik dari PLN akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan listrik pada bangunan-bangunan. Sedangkan untuk penggunaan listrik pada kawasan terutama lampu taman akan menggunakan panel surya tunggal. Lihat (Gambar 22).



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 22: Konsep Skematik Listrik Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Kebutuhan keamanan, keselamatan dan kenyamanan dalam suatu perancangan kawasan perlu diperhatikan untuk pelayanan pada pengunjung wisata. Keamanan dapat dicegah dengan adanya sistem CCTV, sistem kunci cottage, sistem penangkal petir pada suatu wilayah. Terdapat fungsi akomodasi di dalam kawasan sehingga selain CCTV juga perlu sistem kunci untuk masuk ke dalam cottage (penginapan). Selain itu, keamanan juga dapat dilakukan dengan menyediakan jalur evakuasi. Keselamatan pelaku di kawasan wisata diutamakan dalam segala hal. Selain menyediakan jalur evakuasi, keselamatan juga dapat dilakukan dengan tindakan untuk menyediakan sistem *hydrant* pada kawasan dan *sprinkler* pada area di dalam bangunan. Pada kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya membutuhkan sistem-sistem tersebut demi kenyamanan pengunjung dan pengelola maupun masyarakat sekitar daerah kawasan wisata. Lihat (Gambar 23).



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 23: Konsep Skematik Keamanan dan Evakuasi Kebakaran Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

5. Hasil Perancangan

Adapun hasil perancangan dari kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya yaitu berupa masterplan, tampak kawasan keseluruhan, bangunan utama kawasan serta suasana-suasana

eksterior maupun interior dalam perancangan. Berikut hasil perancangan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 24: Masterplan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 24), Pada masterplan terlihat bentukan kanal memanjang dari arah barat ke timur. Bentuk ini yang mewujudkan poin konsep dari lokalitas kawasan setempat yaitu di Kalimantan Barat yang memiliki ribuan sungai dan anak sungai membentuk kanal-kanal air. Sungai-sungai kecil tersebut yang dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar untuk beraktivitas sehari-hari. Lokasi yang berada di tepi sungai memanfaatkan ruang terbuka untuk rekreasi air seperti *banana boat* dan *wake skate*.

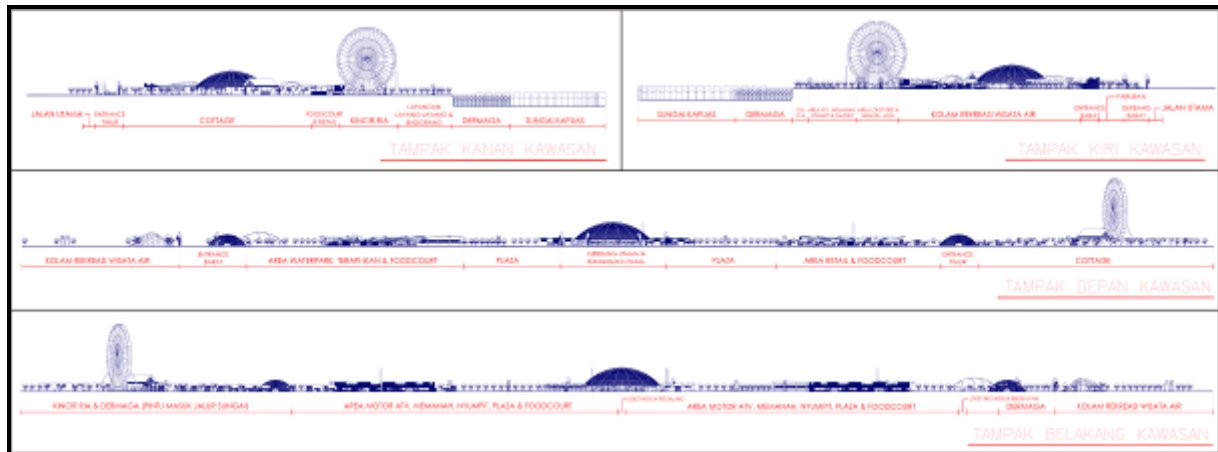


sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 25: Suasana Mata Burung Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 25), Lokasi wisata yang berada pada area tepian sungai memberikan ruang terbuka sekaligus daya tarik bagi masyarakat untuk mengembangkan usaha jasa dan perdagangan

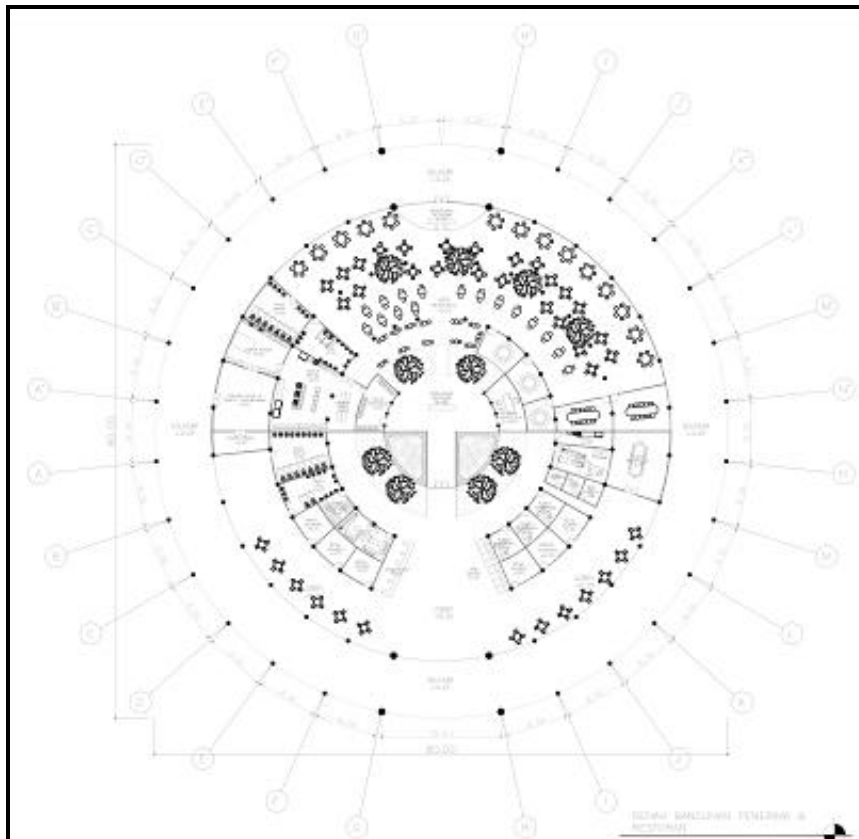
serta permukiman pada lahan kosong yang ada pada sekitar kawasan wisata. Hal ini yang merupakan bentuk dari wujud poin konsep magnet dan *landmark* kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 26: Tampak Kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

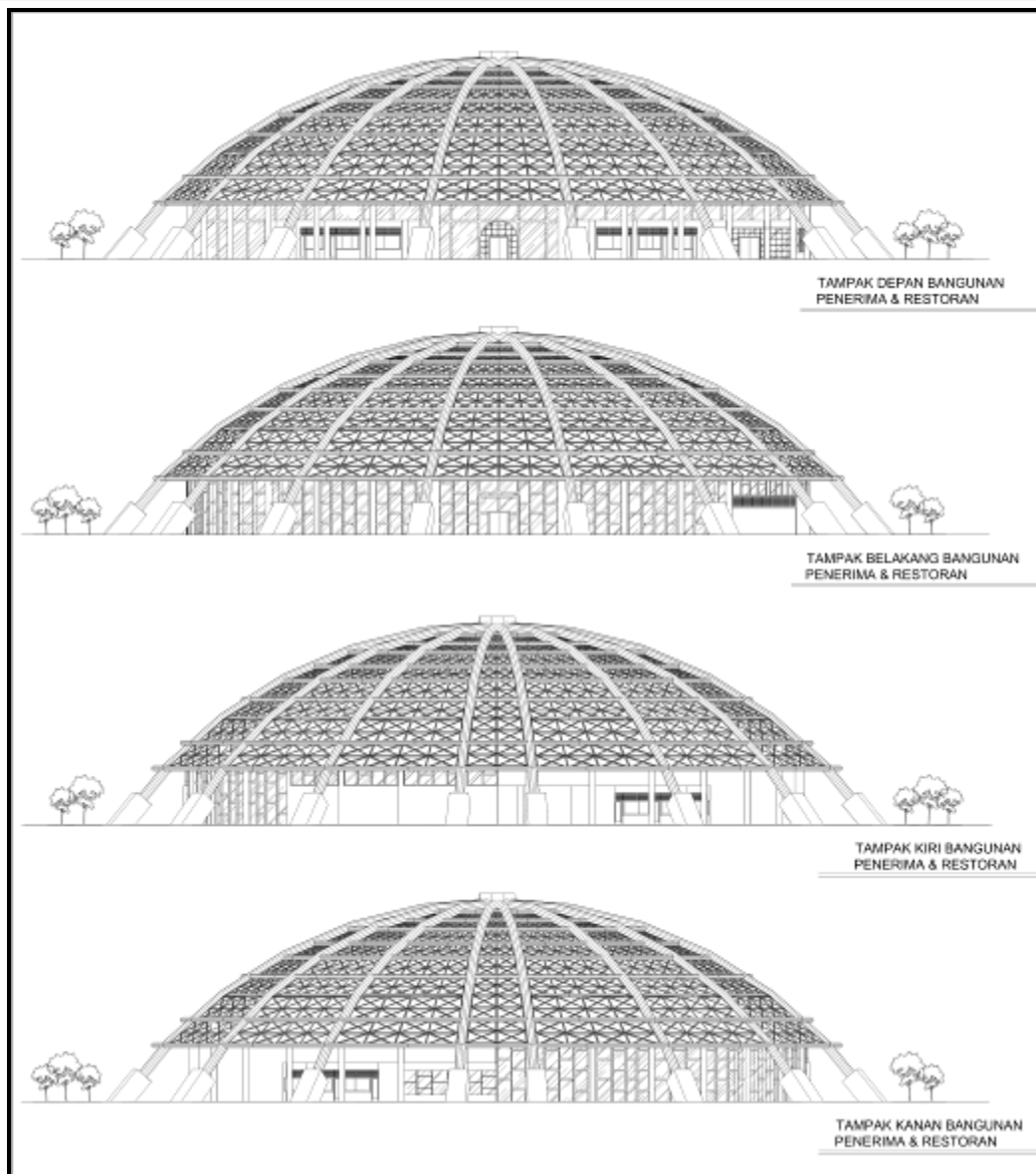
Lihat (Gambar 26), Terlihat pada tampak kawasan bahwa terdapat bangunan utama yang berbentuk kubah dan lebih tinggi dari bangunan lainnya. Hal tersebut didapatkan berdasarkan hasil analisis bentuk bangunan penerima dan restoran agar menjadi bangunan utama di dalam kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya. Selain itu, terdapat Kincir ria yang menjadi konsep dari *Landmark* Kawasan, di mana menandakan bahwa area tersebut merupakan area wisata.



sumber : (Penulis, 2017)

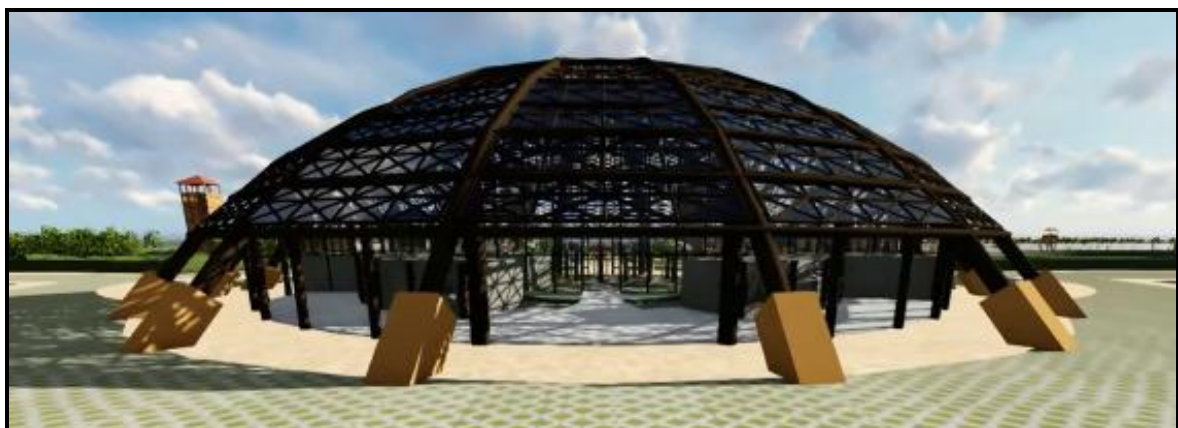
Gambar 27: Denah Bangunan Penerima dan Restoran Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 27), Denah bangunan utama terbagi menjadi dua fungsi yaitu fungsi bangunan sebagai penerima pelayanan dan informasi bagi pengunjung dan fungsi bangunan sebagai restoran yang menjadi fasilitas pendukung dalam kawasan wisata. Penempatan area pengelola juga diletakan pada bangunan utama ini agar memudahkan pekerjaan yang akan dilakukan yang dapat berhubungan langsung dengan pengunjung.



sumber : (Penulis, 2017)

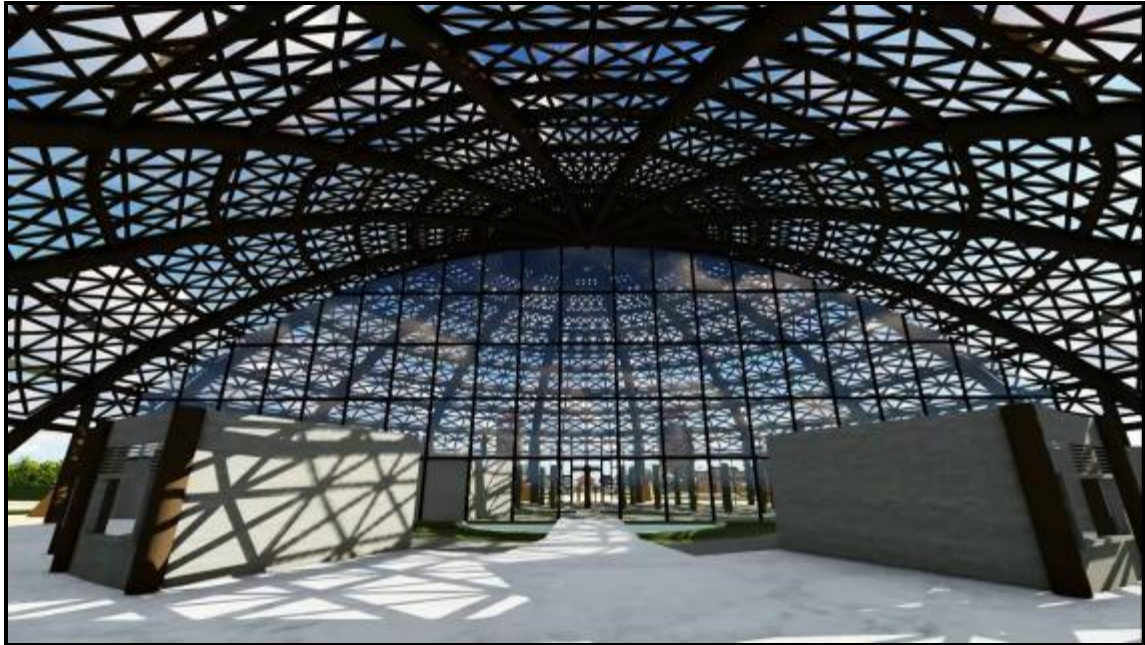
Gambar 28: Denah Bangunan Penerima dan Restoran Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 29: Eksterior Bangunan Penerima dan Restoran Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 28) dan (Gambar 29), Bangunan utama yang berbentuk kubah melihtkan konsep bentuk yang tidak kaku. Bangunan yang terbuka pada bagian bawah mengalirkan aliran udara alami, sedangkan bagian atas yang terbuka memberikan pencahayaan alami ke dalam bangunan. Struktur rangka pada bangunan yang sekaligus menjadi fasad dari bangunan penerima dan restoran.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 30: Interior Bangunan Penerima dan Restoran Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 30), Interior bangunan penerima yang terbuka dengan penghawaan udara alami, serta terdapat dinding kaca yang menjadi batas antara lobi bangunan penerima dengan restoran. Khusus area restoran serta ruang-ruang lainnya seperti area pengelola diberikan penghawaan udara buatan. Fungsinya yang sebagai bangunan penerima bagi pengunjung wisata, maka konsep ruang yang diberikan juga memberikan kesan menyambut pengunjung dengan interior yang megah dan terlihat luas. Fasilitas yang ada pada bangunan penerima ini di antara lain yaitu retail-retail makanan dan minuman, ruang untuk ibu menyusui, serta tempat penyimpanan kursi roda bagi pengunjung yang memiliki kebutuhan khusus.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 31: Suasana Wisata Rekreasi Air Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (**Gambar 31**), Wisata rekreasi air yang merupakan salah satu fungsi utama dalam kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya. Fasilitas wisata rekreasi air antara lain yaitu *waterpark*, kano, *waterball*, *boating*, memancing, terapi ikan serta *banana boat* dan *wake skate*. Khusus fasilitas *banana boat* dan *wake skate* tidak disediakan kolam, tetapi wisata tersebut memanfaatkan Sungai Kapuas.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 32: Suasana Wisata Rekreasi Petualang Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 32), Wisata rekreasi petualang merupakan fasilitas utama kedua dalam kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya. Fasilitas wisata rekreasi petualang antara lain *flying fox*, panjat tebing, motor ATV, *paintball*, *nyumpit*, memanah dan berkuda. Semua aktivitas wisata rekreasi petualang dilakukan di tempat terbuka dengan suasana hijau dan suasana tepian sungai.



sumber : (Penulis, 2017)

Gambar 33: Suasana Wisata Rekreasi Hiburan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya

Lihat (Gambar 33), Wisata rekreasi hiburan merupakan fasilitas utama ketiga dalam kawasan Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya. Fasilitas wisata rekreasi hiburan antara lain kincir ria, layang-layang dan enggrang. Sama dengan aktivitas wisata lainnya yang ada di Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya, aktivitas wisata hiburan dilakukan pada suasana ruang terbuka dan terletak pada tepian sungai.

6. Kesimpulan

Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya merupakan kawasan wisata terpadu dengan berbagai jenis pilihan wisata yang berhubungan dengan alam dan kesegaran lingkungan alamnya sekaligus menjadi penarik dan penanda kawasan dengan desain arsitektur lokal. Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya ini menjawab permasalahan-permasalahan yang ada pada tempat

wisata yang telah ada, khususnya di Kalimantan Barat seperti tempat wisata dengan jenis berbeda dan terpisah-pisah di dalam kota dan kurangnya pengembangan dan pengelolaan tempat wisata yang telah ada.

Solusi yang diberikan oleh Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya untuk menjawab permasalahan yang ada antara lain adalah menyediakan jenis-jenis wisata yang dapat dirasakan oleh semua usia, menyediakan ruang-ruang yang bersifat kekeluargaan, menyegarkan dan dapat merasa bebas sehingga dapat melupakan sejenak kesibukan pekerjaan yang ada di kota, menyediakan kawasan yang bersifat komersial untuk mengenalkan kawasan sekitar lokasi perancangan agar dapat lebih berkembang dan menarik para pengusaha, menjadikan kawasan perancangan sebagai penanda kawasan dalam nilai jual pengembangan kawasan di sekitarnya, penyesuaian desain dengan menggunakan material lokal dan dekat dengan alam, penyesuaian desain kawasan dengan bentuk-bentuk bangunan lokal seperti bangunan panggung, selain itu mengedepankan kawasan yang ramah lingkungan. Berdasarkan solusi tersebut, poin-poin konsep yang akan diwujudkan ke dalam Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya adalah menyediakan berbagai jenis wisata seperti wisata air, wisata petualang dan wisata hiburan, menyediakan kawasan yang memberikan nuansa kenyamanan, kesegaran dan alami, dapat menjadi magnet atau daya tarik kawasan serta *landmark* kawasan serta menerapkan lokalitas kawasan setempat ke dalam desain yaitu berupa kanal pada kawasan.

Ucapan Terima kasih

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Tugas Akhir yang berjudul “Taman Wisata Rekreasi di Kabupaten Kubu Raya”. Terima kasih kepada Ibu Bontor Jumaylinda Br. Gultom, ST, MT, Bapak Affrilyno, ST, MSc, Bapak Tri Wibowo Caesariadi ST, MT dan Bapak F. Trias Pontia Wigyariantio, ST, MT selaku para dosen pembimbing Proyek Tugas Akhir serta dosen-dosen Prodi Arsitektur Untan lainnya yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama ini.

Referensi

- Badan Pusat Statistik Kalimantan Barat. 2017. *Berita Resmi Statistik Provinsi Kalimantan Barat No. 16/03/61/Th.2017*. Badan Pusat Statistik Kalimantan Barat. Kalimantan Barat
- Lynch, Kevin. 1960. *The Image Of The City*. The MIT Press. Cambridge
- Maryani, E. 1991. *Pengantar Geografi Pariwisata*. IKIP. Bandung
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. 1990. *Undang-Undang No. 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataaan, Lembaran Negara RI Tahun 1990 No. 78*. Sekretariat Negara Republik Indonesia. Jakarta
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan, Lembaran Negara RI Tahun 2009 No. 11*. Sekretariat Negara Republik Indonesia. Jakarta
- Spillane, James J. 1982. *Ekonomi Pariwisata, sejarah, dan prospeknya*. Kanisius. Yogyakarta
- Yoeti, Oka .A. 1997. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. PT Pradnya Paramita. Jakarta